vtech®

Manual de instrucciones

Kidizoom®
SMART WATCH
Connect

2015 VTech
Impreso en China
91-003054-002 SP

Queridos padres:

*En **VTech®** sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech®** incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

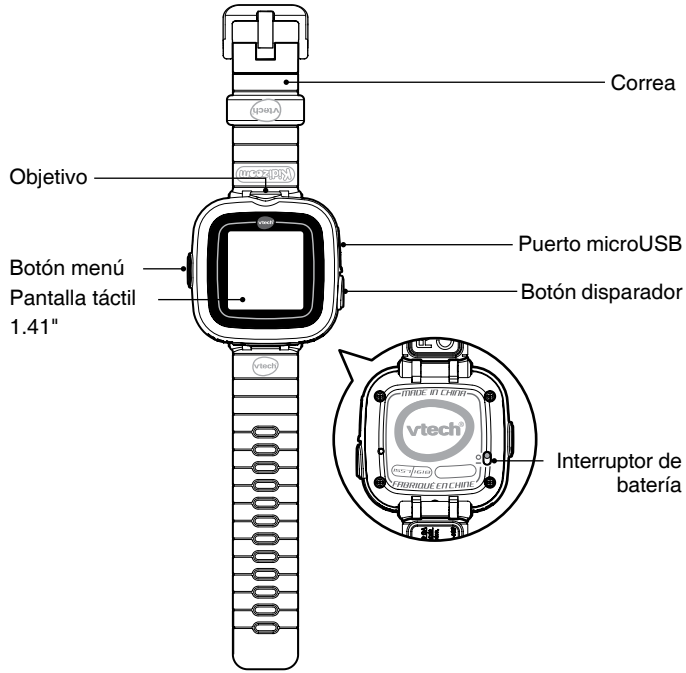
INTRODUCCIÓN

¡Kidizoom® Smart Watch Connect es el reloj mejor pensado para un niño!

¡Es mucho más que un reloj! Incluye cámara de fotos y vídeos, grabadora, alarma, cronómetro, cuenta atrás y 3 fantásticos juegos!

Podrás conectarlo a la plataforma **Explor@ Park** para descargar otros diseños, nuevos juegos y aplicaciones.

CARACTERÍSTICAS



Interruptor de batería

Cuando el interruptor está en la posición la batería está desconectada y el reloj no funciona. Mueve el interruptor a la posición para encender el reloj.

Al apagar este interruptor, tendrás que configurar la hora al encenderlo de nuevo. Solo será necesario tener el reloj desconectado cuando no se vaya a usar durante un largo periodo de tiempo.

Botón disparador

Pulsa este botón para activar la cámara y hacer fotos.

Botón menú principal

Cuando la pantalla esté apagada, pulsa este botón para encenderla y ver la hora.

Este botón también se usa para entrar al menú principal o volver al menú anterior.

Cuando veas el reloj en la pantalla, púlsalo un segundo para apagar la pantalla.

Pantalla táctil

Toca los iconos de la pantalla para entrar en actividades y ajustes.

MicroUSB

A través del cable podrás conectar el reloj al ordenador y transferir archivos (fotos o vídeos) o cargar la batería.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- 1 reloj **Kidizoom® Smart Watch Connect** con batería de litio. (Batería no reemplazable)
- 1 cable USB
- 1 manual de instrucciones

ADVERTENCIAS:

- Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.
- Usar bajo la vigilancia de un adulto.

La batería de este producto no debe tirarse a la basura, debe reciclarse en los puntos destinados a tal fin.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

Este juguete solo se puede conectar con un equipo de Clase II (marcado con este símbolo ⧈

ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO

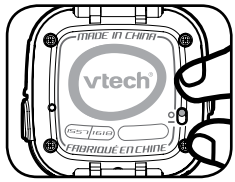
Pantalla	Pantalla a color táctil de 1.41"
Resolución de fotos	640 X 480 (0.3 MP)
Resolución de vídeos	320x240 píxels ó 160x120 píxels y de 15 fotogramas por segundo (fps).
Tamaño del vídeo por archivo	60 segundos
Distancia de enfoque	45 cm. en adelante
Memoria interna	128 MB de memoria (incluyendo programa, datos y espacio libre para usuario)
Capacidad de almacenamiento	Fotos: aprox. 800 Vídeos: aprox. 6 minutos de 320x240 píxels; aprox. 15 minutos de 160x120 píxels. **Nota:**Las cantidades son aproximadas, dependerá de las condiciones de disparo o grabación. El tamaño máximo de vídeo será de 1 minuto por archivo.
Formato de archivo	Fotos: JPEG Vídeo: AVI (Motion JPEG)
Conexión	Cable microUSB 2.0 (incluido) para conexión al ordenador
Batería	Batería de litio (no reemplazable)
Condiciones ambientales adecuadas	0 - 40°C

Nota importante:

- El reloj no es acuático. No se puede mojar.
- No sumergir ni usar en la ducha, baño o piscina.
- Mantener la tapa del puerto USB siempre cerrada cuando no se use.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Deberás encender la batería moviendo el interruptor a la posición de encendido. Este interruptor se encuentra en la parte trasera. Cuando el interruptor esté en la posición de apagado no será posible cargar la batería ni usar el reloj.



Solo será necesario tener el reloj desconectado cuando no se vaya a usar durante un largo periodo de tiempo.

Si el reloj tiene poca batería recomendamos cargarla completamente durante 3 horas para un correcto funcionamiento.

CÓMO RECARGAR LA BATERÍA

Nota: Se recomienda que este paso lo realice un adulto.

Conecte el reloj al ordenador usando el cable USB para cargar la batería.

- Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición de encendido.
- Inserte el cable USB (el lado con el conector más ancho) al puerto USB del ordenador. Lo localizará fácilmente porque está representado con este símbolo .
- Inserte el lado con el conector más pequeño del cable USB al puerto microUSB del reloj.
- Una vez hecha la conexión aparecerá en la pantalla del reloj el símbolo que indica que se está realizando correctamente la carga de la batería.
- Compruebe de vez en cuando que se está cargando.
- Cuando la batería se haya cargado completamente, aparecerá en la pantalla un mensaje indicándolo. Desconecte el reloj del ordenador y retire el cable para empezar a jugar.

Nota: La carga completa de la batería tarda unas 3 horas aunque esto dependerá de los factores ambientales que haya durante el proceso. La temperatura ambiente correcta es de 0ºC a 40ºC. Si la batería tardara más de 3 horas en cargarse pruebe a realizar la carga en un puerto diferente del ordenador o en otro ordenador.

DURACIÓN DE LA BATERÍA

El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo de juego. Cuanto más tiempo se use el reloj, menos durará. Algunas actividades consumen más batería que otras, tales como la cámara de fotos o vídeo.

Duración aproximada de la batería

Uso	Duración
Bajo	2 semanas
Moderado	2-3 días
Frecuente	1 día

Nota: El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo que la pantalla esté encendida o apagada.

Mantenimiento de la batería

- Cargar la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse. Por ejemplo, cargar la batería al menos cada 6 meses.
- Mueva el interruptor a la posición de apagado cuando el reloj no vaya a usarse. Muévalo a la posición de encendido cuando vaya a cargarla.

ADVERTENCIA

Un mal uso de la batería puede causar chispas provocando incendios o quemaduras. Por favor, siga las siguientes recomendaciones de seguridad.

- No la desmonte.
- No la rompa ni la someta a golpes fuertes o caídas.
- No provoque un cortocircuito.
- No la exponga a altas temperaturas ni a la luz directa del sol.
- No la tire el fuego.
- No manipule ni toque baterías dañadas.
- Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
- Mantenga la batería seca.
- Revise con frecuencia el cable, enchufe, carcasa u otras partes por si pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no lo utilice hasta que sea reparado.
- Si comprueba que la batería tiene que cargarse a menudo, puede que ésta haya llegado al fin de su vida útil.

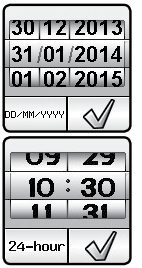
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

PARA EMPEZAR A USAR KIDIZOOM® SMART WATCH CONNECT

Asegúrese de que el botón de encendido está en la posición correcta y cargue la batería antes de empezar.

Pulse el botón Menú o el botón Disparador para empezar a jugar.



Cuando encienda el reloj por primera vez, necesitará ajustar la fecha y la hora.

Deslice el dedo por la pantalla hasta ajustar cada dígito; día, mes, año, horas y minutos. Pulse el símbolo de confirmación cuando haya terminado.

Cuando aparezca el reloj en la pantalla, pulse el botón Menú para ver todas las funciones y actividades disponibles. Pulse el botón Disparador para hacer fotos y vídeos.

Nota:

- Si la batería **está muy baja** y el reloj no funciona correctamente, necesitará recargarla otra vez.
- Si la batería **está baja**, solo las funciones de reloj estarán disponibles. Recomendamos recargar la batería tan pronto como sea posible para empezar a usar el juguete a pleno rendimiento.

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de la batería, la pantalla se desconectará de forma automática tras unos minutos de inactividad.

Nota: La desconexión automática se podrá fijar en Ajustes/Ajustes avanzados/Pantalla OFF. Lea el apartado Ajustes para más detalles.

Tras un minuto de inactividad se volverá de forma automática a la pantalla del reloj. Si está en el modo cámara, serán 3 minutos. En el modo presentación, el tiempo será de 15 minutos.

Si se está usando el temporizador, volverá a la pantalla de temporizador y no a la de reloj. El reloj no se apagará automáticamente si se está utilizando esta función.

ESTADO DE LA BATERÍA

En la pantalla del menú principal se indicará el estado de la batería. Cuando la batería esté baja, solo estará disponible la función de reloj. En ese momento, y antes de que se acabe totalmente, se recomienda cargarla completamente.

Cuando la batería esté demasiado baja, el reloj ya no se encenderá hasta que sea cargado.

CONEXIÓN AL ORDENADOR PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Podrá conectar **Kidizoom® Smart Watch Connect** a un PC o a un Mac usando el cable USB. Para conectarlo correctamente siga los siguientes pasos:

- Abra la tapa del reloj del puerto USB.
- Inserte el lado más estrecho del cable al reloj.
- Conecte el lado más ancho del cable al puerto USB del ordenador. Podrá localizarlo fácilmente porque lo verá marcado con este símbolo .
- En el momento de conectarlo se creará en su ordenador un acceso al nuevo dispositivo de almacenamiento para ver las fotos y vídeos realizados con el reloj.

Nota: Recuerde no desconectar el reloj de su ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Después de haber acabado, retire el reloj siguiendo los pasos que el fabricante de su ordenador aconseja.

Para evitar cualquier daño en su **Kidizoom® Smart Watch Connect,** una vez que haya desconectado el cable, tape el puerto USB con la tapa de goma.

Cómo guardar las fotos o vídeos realizados con Kidizoom® Smart Watch Connect:

- Localice y abra la carpeta **DCIM** en el acceso al dispositivo que se ha creado en su ordenador con el nombre de **VTech 1618**.
- Los vídeos y las fotos los encontrará a su vez en una subcarpeta. Copie y péguelos en el lugar donde quiera guardarlos de su ordenador.

Cómo guardar los archivos grabados con su Kidizoom® Smart Watch Connect:

- Localice y abra la carpeta **VOICE** en el acceso que se ha creado en su ordenador con el nombre de **VTech 1618**.
- Copie y péguelos en el lugar donde quiera guardarlos de su ordenador.

Para transferir fotos o vídeos a su Kidizoom® Smart Watch Connect:

- Seleccione los archivos de fotos o vídeos que desee transferir de su ordenador al reloj.
- Localice y abra la carpeta **DOWNLOAD** del dispositivo creado en su ordenador **VTech 1618**, copie y pegue los archivos de fotos en la subcarpeta **PHOTO** o los archivos de vídeos en la subcarpeta **VIDEO**.

Nota: Recuerde no transferir fotos o vídeos realizados con otras cámaras a su **Kidizoom® Smart Watch Connect** puesto que los formatos podrían ser incompatibles.

REQUISITOS MÍNIMOS

PARA PC

Procesador: Pentium 4 GHz o superior

256 MB de memoria

Resolución de pantalla 1024 x 768 o superior

Puerto USB 1.1 o superior

300 MB de memoria disponible en disco duro

Sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Windows 7 o Windows 8

Internet Explorer 6 o superior

Adobe Flash Player 10

PARA MAC:

Procesador Intel de 1GHz o superior

512 MB de memoria RAM

300 MB de memoria disponible en disco duro y puerto USB 1.1

Sistema Macintosh Mac OS X 10.6, 10.7, 10.8, 10.9 ó 10.10.

Safari 3 o superior

Adobe Flash Player 10

Es necesario tener conexión a Internet para usar el programa Explor@ Park tanto en un PC como en un Macintosh.

Microsoft, Windows y Windows Vista son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe, el logo Adobe, Flash son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel, Pentium son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.

El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH.

ACTIVIDADES

Modo reloj

Al presionar el botón Menú, aparece el reloj. Toca en el centro de la pantalla para cambiarlo de analógico a digital y viceversa.

Desliza el dedo por la pantalla de derecha a izquierda para ver los diferentes modelos digitales y analógicos.

Pulsa el botón Menú para entrar en el menú principal donde podrás elegir otras actividades.

Pulsa el botón Disparador para entrar en el modo cámara.

AYUDA: desliza el dedo desde la parte superior de la pantalla hacia abajo para acceder al temporizador o cuenta atrás o desliza el dedo de la parte inferior de la pantalla hacia arriba, para acceder al cronómetro.

Nota: Mantén pulsado el botón Menú durante aproximadamente 1 segundo para apagar el reloj.

Menú principal

Pulsa el botón Menú para ir al menú principal. Hay 12 funciones para elegir.

1. Cámara
2. Vídeo
3. Grabadora
4. Juegos
5. Alarma
6. Temporizador
7. Cronómetro
8. Estilo reloj
9. Aprende las horas
10. Play
11. Descargas
12. Ajustes

- Toca sobre el icono para entrar a cada actividad y desliza el dedo a derecha o izquierda para acceder a los diferentes menús.
- Para cambiar la forma de ver los iconos en la pantalla ir a Ajustes/Menú.

1.Cámara

Pulsa el botón disparador para entrar en el modo cámara.

- Para hacer una foto pulsa el botón disparador o toca sobre el icono de la cámara en la pantalla.
- Para cambiar al modo vídeo o viceversa, toca los iconos situados en la parte superior izquierda de la pantalla .
- Pulsa el icono de la estrella para ver los diferentes marcos que podrás añadir a tus fotos después, pulsa las flechas para elegir el marco o el efecto deseado.
- Pulsa el símbolo de Play para ver las fotos o vídeos realizados.

2.Vídeo

Pulsa este icono para cambiar al modo vídeo. El tiempo máximo de grabación será de 1 minuto.

- Pulsa el botón Disparador o en el icono de grabación para empezar a grabar, para parar la grabación pulsa de nuevo el botón Disparador o el icono de parar .
- Para cambiar del modo vídeo al modo cámara o viceversa, pulsa este icono .
- Pulsa el icono de la estrella para ver los diferentes marcos que podrás añadir a tus vídeos después, pulsa las flechas para elegir el marco o el efecto deseado.
- Pulsa el símbolo de Play para visualizar los vídeos realizados.

Cuando termines de grabar:

- Pulsa el icono de Play para ver el último vídeo grabado.
- Pulsa el icono de Papelera para borrar el vídeo.

3.Grabadora

Podrás grabar hasta 60 segundos de tu voz y modificarla con divertidos efectos.

Toca el icono de grabar para empezar y el icono stop para detener la grabación.

Desliza la pantalla para acceder a los diferentes archivos, y toca la estrella para abrir la ventana de efectos de sonido.

Hay 5 sonidos distintos que podrás escuchar tocando las flechas. Toca "Guardar como" para guardarlo como un nuevo archivo. Para salir, toca la estrella de nuevo o el botón Menú .

Para borrar un archivo de voz, toca el icono de la papelera .

4.Juegos

Kidizoom® Smart Watch Connect incluye 3 juegos: Superdetective, Puzle y Dedo veloz.

A. Superdetective

¡En este juego se necesita buena memoria para ser un gran detective!

Recuerda la cara que sale en el pantalla porque después tendrás que pulsar sobre ella cada vez que la veas.

B. Puzle

¡Atento a la foto!

Una parte de la foto rotará. ¡Colócala en su posición correcta rápidamente!

C. Dedo veloz

Escucha la música y atrapa el mayor número posible de círculos de colores con las notas musicales cuando el aro blanco los rodee.

5. Alarma

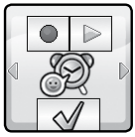
Podrás hacer diferentes ajustes en la alarma: tonos y animaciones, así como personalizarla con tu propia voz.

- Pulsa sobre el icono despertador para ajustar la hora deseada.
- Pulsa sobre el icono de la campana para activar o desactivar la alarma.

Para cambiar la hora de la alarma:

- Selecciona la hora y los minutos deslizando el dedo arriba y abajo por la pantalla.
- Pulsa sobre el icono de tono para seleccionar un tono de alarma. Existen 10 tonos diferentes. Pulsa sobre el icono de confirmación cuando lo hayas elegido .Una opción de tono es usar la

grabación de tu propia voz. Pulsa sobre el icono de grabación para empezar a grabar, pulsa sobre el icono stop para pararla voluntariamente o deja pasar 3 segundos y se parará automáticamente. Pulsa sobre el icono Play para escuchar la voz grabada.



Una vez elegido el tono, pulsa el icono de confirmación .

Nota: Si la batería se descarga completamente, tendrás que volver a configurar la alarma.

6.Temporizador

Busca la actividad en el menú.

- Toca el icono de Play para empezar una cuenta atrás.
- Puedes elegir el estilo de temporizador 1 Hay 5 diferentes.
- Toca la hora marcada para fijar un tiempo. Pulsa sobre los minutos y segundos para elegir el tiempo que prefieras. Pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.
- Mientras el tiempo está avanzando podrás pararlo pulsando al botón de pausa . Pulsa para detenerlo y reiniciar.

7.Crónometro

Busca la actividad en el menú.

- Toca el icono de Play para empezar la actividad cronómetro.
- Podrás elegir entre 5 estilos de cronómetro 1. Desliza el dedo por la pantalla de izquierda a derecha para elegir el que más te guste.
- Mientras el tiempo esté avanzando podrás pararlo pulsando el botón pausa . Pulsa el botón para volver a ajustar el tiempo y empezar de cero.

8. Estilo de reloj

Puedes visualizar el reloj de forma analógica o digital y, dentro de cada forma, existen más de 20 diseños distintos.

- En el menú principal elije la función Estilo de reloj.
- Desliza el dedo por la pantalla para ver los diferentes diseños.

- En algunos diseños verás un icono de colores pulsalo para ver el diseño elegido en diferentes colores y escoger el que más te guste.
- Cuando acabes, pulsa el signo de confirmación .

9.Aprende las horas

Descubre las horas en un reloj digital o analógico de una manera sencilla.

- Mueve las manillas tocando sobre Hora o Minuto y el búho te enseñará qué hora es.
- Toca los signos o para cambiar los dígitos.
- Toca el reloj o al búho para escuchar qué hora es.

10. Play

En esta sección verás las fotos o vídeos realizados.

- Mostrará primero el último archivo grabado, pulsa sobre las flechas para ver los demás archivos.
- Pulsa sobre el icono de presentanción para visualizar las fotos de una en una.
- Pulsa sobre el icono de Play para ver los vídeos.
- Pulsa sobre el icono de Papelera para borrar un archivo.

Nota: Para borrar algún archivo pulsa en la esquina inferior izquierda y aparecerá el icono de la papelera , pulsa otra vez y confirma si quieres borrarlo.

Durante la visualización de un vídeo podrás retroceder o avanzar rápidamente a una velocidad de 2X, 4X o 1X.

11. Descargas

Podrás descargar más contenido para el reloj a través de la aplicación **Explor@ Park** que tendrás que instalar en tu ordenador. Deberás conectar el reloj con el cable USB y acceder al icono de descargas.

Si no hay descargas nuevas en tu reloj, verás los pasos para poder conectarte:

- Toca la pantalla hacia la izquierda para leer el siguiente paso.
- Pulsa el botón Menú para salir y ver el menú de descargas.

Hay dos funciones: Gestor de descargas y Cómo hacer descargas.

A. Gestor de descargas

Podrás ver el tamaño de cada descarga realizada o borrar alguna para liberar espacio en la memoria. Selecciona y toca la papelera para borrar, luego confirma en este icono .

Una vez borrada una descarga, tendrás que conectarte a **Explor@ Park** para descargarla de nuevo.

B. Cómo hacer descargas

1. Conecta **Kidizoom® Smart Watch Connect** a tu ordenador con el cable USB.
2. Haz clic en el enlace de la carpeta **VTECH 1618** que aparece en tu ordenador o accede a **www.vtech.es/descargas**
3. Descarga e instala la aplicación Explor@ Park en tu ordenador.
4. Sigue las instrucciones y accede a las descargas disponibles.

12.Ajustes

Localiza el icono de Ajustes en el menú principal. Desliza el dedo de izquierda a derecha para ver las diferentes opciones.

(A) Volumen

- Pulsa para subir el volumen.
- Pulsa para bajar el volumen.

(B) Brillo

- Pulsa para aumentar el brillo.
- Pulsa para disminuir el brillo.

(C) Fecha

- Desliza el dedo hacia arriba o abajo para seleccionar la fecha, día, mes y año.
- Podrás modificar también el formato de la fecha: Día/Mes/Año o Mes/Día/Año.

(D) Hora

- Desliza el dedo de arriba a abajo para seleccionar la hora y los minutos. Podrás ver la hora en formato de 24 o 12 horas.
- Pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado .

(E) Menú

- En este apartado Menú podrás elegir cómo visualizar los iconos del menú principal.
- Para ello selecciona o y pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

(F) Ajustes avanzados

(i) Memoria

Podrás ver el espacio libre que queda en la memoria o elegir formatearla, en este caso, borrarás todos los archivos guardados en el reloj incluidas fotos, grabaciones de voz y vídeos.

(ii) Imagen

Las fotos y los vídeos se guardarán según la selección que se haya hecho aquí.

Ajustar imagen: La imagen se guardará a escala real con márgenes a izquierda y derecha.

Ajustar pantalla: La imagen se guardará ajustándola al tamaño de la pantalla pero no a tamaño real.

(iii) Resolución vídeo

Existen dos opciones:

160 X 120: El tamaño del vídeo será menor y se podrán guardar más vídeos.

320 X 240: El tamaño del vídeo es mayor, por lo que la calidad también será mayor pero se podrán grabar menos vídeos por falta de espacio en la memoria del reloj.

(iv) Pantalla OFF

Aquí podrás ajustar el tiempo en el que se apagará el reloj si no se interactúa con él.

Hay 5 opciones: **5 segundos, 10 segundos, 1 minuto, 3 minutos y siempre ON.**

Cuando se seleccione **siempre ON**, el reloj siempre estará visible como un reloj normal (digital o analógico), pero si pasados 10 segundos no se interactúa con él, la pantalla se cambiará a una luz tenue para reducir el consumo de la batería.

Nota: Recuerda que si se mantiene seleccionado **siempre ON**, el consumo de la batería será mayor.

(v) Frecuencia

Existen dos tipos de frecuencia para los sistemas eléctricos, dependiendo de la región donde se vaya a usar el juguete cuando sea conectado al ordenador, habrá que elegir 50Hz (si es Europa) o 60Hz (si es USA).

(vi) Control parental

Los padres podrán controlar el tiempo de juego para sus hijos.

Para evitar que los niños lo cambien, hay que seguir unos sencillos pasos.

Hay cinco opciones de juego al día: 15, 30, 60, 90 minutos o sin límite de tiempo.

Una vez agotado el tiempo de juego, no se podrá acceder a los juegos de la misma manera.

Este ajuste se reiniciará si la fecha y hora se cambian.

(vii) Restaurar ajustes

Se reiniciarán los ajustes de fábrica borrando todos los datos de la memoria. Sigue las instrucciones para confirmar.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. No olvide siempre tener tapado el puerto USB de su reloj para evitar daños innecesarios.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser usado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. Mantenga la pantalla del reloj siempre limpia.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes.

Aunque **Kidizoom® Smart Watch Connect** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de una pantalla jugando durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
El reloj ha dejado de funcionar	1. Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería que está situado en la parte trasera del reloj. 2. Enciende el interruptor de la batería de nuevo y pulsa el botón de Menú, situado en el lateral izquierdo del reloj . 3. Si continua sin funcionar, intenta recargar la batería otra vez hasta su carga completa.
La imagen en la pantalla no es correcta	1. Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería que está situado en la parte trasera del reloj. 2. Enciende el interruptor de la batería de nuevo y pulsa el botón de Menú, situado en el lateral izquierdo del reloj , la imagen debería verse correctamente ahora.
La imagen tomada no es clara	1. Asegúrate de que las condiciones de luz alrededor son óptimas. 2. Comprueba que la pantalla de la cámara está limpia, si no es así sigue las recomendaciones que hacemos en la sección de Cuidado y mantenimiento.
No puedes conectarlo al ordenador	• Comprueba que el cable USB está en perfectas condiciones y revisa que las conexiones entre ordenador y reloj son correctas siguiendo las indicaciones que se le hacen en el manual. • Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería y vuelve a encenderlo. Después, conéctalo al ordenador de nuevo.

No se pueden ver los vídeos y fotos descargados	Comprueba que los archivos han sido ubicados en el directorio correcto de **Kidizoom® Smart Watch Connect** del ordenador. Las fotos deberían aparecer en DOWNLOAD/PHOTO y los vídeos en DOWNLOAD/VIDEO. **Kidizoom® Smart Watch** solo soporta los siguientes formatos: Fotos JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por **Kidizoom® Smart Watch Connect**.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@ vtech. com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

PREGUNTAS FRECUENTES

Pregunta 1

He comprado **Kidizoom® Smart Watch Connect,** pero mi ordenador no lo reconoce, está buscando el driver del reloj. He buscado en internet pero no puedo encontrarlo. ¿Qué puedo hacer?

Respuesta

Kidizoom® Smart Watch Connect no usa un driver específico. Su ordenador deberá disponer del sistema operativo Windows®, a partir de Windows® 2000 Service Pack 3 (que incluye Windows® XP, Vista o versiones superiores) y sistema Mac OS® 9.0 o superior. Si su ordenador cumple estos requisitos pero sigue sin localizar la unidad de almacenamiento para **Kidizoom® Smart Watch Connect**, por favor contacte con el fabricante de su ordenador para que le aconseje.

Pregunta 2

¿Cuál es el valor ISO (sensibilidad de la luz) de su **Kidizoom® Smart Watch Connect**?

Respuesta

Kidizoom® Smart Watch Connect ajusta automáticamente la sensibilidad de la luz y el tiempo de exposición dependiendo de la luz que haya alrededor.

Pregunta 3

Kidizoom® Smart Watch Connect no se puede encender.

Respuesta

Asegúrese de que el interruptor que se encuentra situado en la parte trasera del reloj está encendido.

Pregunta 4

¿Por qué mis fotos a veces se ven con gránulos y borrosas? ¿Hay algo que pueda hacer para mejor la calidad de la imagen?

Respuesta

Un entorno con poca luz hace que la velocidad del obturador baje. El problema de esto es que al más mínimo movimiento de su mano, la foto podrá salir borrosa. Para evitarlo, intente mejorar la luz a su alrededor antes de hacer la foto.

Pregunta 5

¿Por qué veo los vídeos con gránulos y borrosos en mi ordenador?

Respuesta

Compruebe que su reproductor de vídeo está ajustado con la resolución actual de sus vídeos.

Puede también elegir diferentes resoluciones en su **Kidizoom® Smart Watch Connect:** 320 X 240 que será mejor que la siguiente opción de 160x120.

Pregunta 6

¿Puedo borrar desde la cámara varias fotos a la vez o tengo que borrar una a una?

Respuesta

Desde la cámara solo se podrán borrar una a una pero desde su ordenador localice la carpeta de fotos y bórrelas todas a la vez si es lo que desea.

Pregunta 7

Si accidentalmente borro una foto o vídeo de la cámara, ¿existe alguna manera de recuperarlo?

Respuesta

No. Tampoco si se formatea la memoria interna, no hay forma de recuperarlo. Se recomienda ir guardando la fotos y vídeos frecuentemente en su ordenador.

Pregunta 8

Estoy intentando transferir fotos y vídeos a mi ordenador. He conectado el reloj a mi ordenador usando el cable USB y veo en mi ordenador un nuevo dispositivo de almacenamiento pero sin embargo mis fotos y vídeos no se descargan automáticamente. ¿Cómo debo hacerlo?

Respuesta

Los archivos de su cámara nunca se descargarán solos, deberá dirigirse a la carpeta DCIM que se habrá creado en su ordenador y allí recuperar las fotos o vídeos para guardarlas en la ubicación deseada.

Si quisiera ver fotos JPG en su **Kidizoom® Smart Watch Connect** deberá guardarlas en la carpeta DOWNLOAD/PHOTO.

Microsoft, Windows y Windows Vista son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac y Mac OS son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.

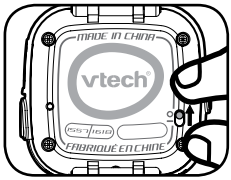
El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

AVISO

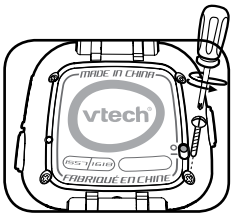
Cómo sacar la batería del reloj para reciclar

Nota: Los siguientes pasos deberían ser realizados por un adulto.

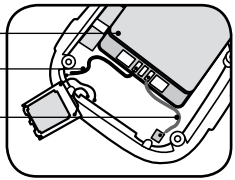
1. Asegúrese de que la batería está en la siguiente posición .



2. Afloje los cuatro tornillos de la parte de atrás del reloj para levantar la base.



3. Localice el cable rojo positivo y cable negro negativo que conecta la batería al reloj.



Se aconseja usar guantes para evitar cualquier tipo de contacto en caso de fuga de la batería.

4. Saque la batería y separe los cables del producto.
Importante: No corte los cables con tijeras, objetos punzantes o cualquier elemento conductor.

5. Después de sacar la batería asegúrese de que sea retirada convenientemente.

Nota importante:

- No perforar la batería con objetos punzantes.
- No deje que los cables unidos a la batería se toquen entre ellos.
- No toque los extremos de los cables con ningún elemento conductor.
- No exponga la batería a la luz solar o a altas temperaturas.
- No sujete con la mano una batería en mal estado.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.